

# Cassino

2-4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Die meisten Punkte erzielen, indem Tischkarten durch Wertabgleich und -kombination gefangen werden.

## AUFBAU

- 4 Karten an jeden Spieler und 4 offen auf den Tisch austeilen.
- Erneut 4 Karten pro Spieler austeilen, wenn alle Hände leer sind (keine neuen Tischkarten).

## WERTUNG

- Meiste gefangene Karten: 3 Punkte.
- Meiste Pik: 1 Punkt.
- Karo-10 (Grosses Cassino): 2 Punkte.
- Pik-2 (Kleines Cassino): 1 Punkt; jedes Ass: 1 Punkt.

*Tipps: Das Fangen der Karo-10 und der Pik-2 für ihre Bonuspunkte bevorzugen.*

## AM ZUG

- Eine Karte spielen, um Tischkarten mit gleichem Wert zu fangen.
- Mehrere Karten fangen, deren Werte zusammen den eigenen Kartenwert ergeben.
- **Baün**: eine Karte auf eine Tischkarte legen und die Summe ansagen.
- **Ablegen** (eine Karte auf den Tisch legen), wenn man nicht fangen kann oder will.

Cassino ist ein klassisches Angelkartenspiel, bei dem Spieler Tischkarten fangen, indem sie deren Werte mit Handkarten abgleichen oder kombinieren. Es belohnt sorgfältiges Rechnen und strategisches Planen und bietet mehr Tiefe, als seine einfachen Regeln vermuten lassen.

## Ziel

Die meisten Punkte erzielen, indem Karten vom Tisch gefangen werden. Boni für die meisten Karten, die meisten Pik-Karten, bestimmte hochwertige Karten und Abfegen.

## Vorbereitung

1. **Spieler**: 2 bis 4 Spieler.
2. **Deck**: Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen**: Jeder Spieler erhält 4 Karten. 4 Karten offen auf den Tisch legen. Wenn alle Hände leer sind, erneut 4 Karten an jeden austeilen (aber keine neuen Tischkarten).

## Spielablauf

1. **Fangen**: Eine Handkarte spielen, die im Wert einer oder mehreren Tischkarten entspricht. Alle passenden Karten plus die gespielte Karte einsammeln.
2. **Kombinieren**: Mehrere Tischkarten fangen, deren Werte zusammen den Wert der gespielten Karte ergeben. Zum Beispiel eine 9 spielen, um eine 4 und eine 5 zu fangen.
3. **Baün**: Eine Karte auf eine Tischkarte legen, um einen 'Bau' zu erstellen, und die Summe ansagen. Zum Beispiel eine 3 auf eine 5 legen und 'baue 8' ansagen. In einem späteren Zug den Bau mit einer 8 fangen.
4. **Ablegen**: Wenn man nicht fangen kann oder will, eine Karte auf den Tisch legen (ablegen).
5. **Asse**: Asse zählen 1 beim Fangen, bringen aber einen Bonuspunkt bei der Wertung.

## Punktwertung

---

1. **Meiste Karten:** 3 Punkte für das Fangen der meisten Karten insgesamt.
2. **Meiste Pik:** 1 Punkt für das Fangen der meisten Pik-Karten.
3. **Grosses Cassino:** 2 Punkte für das Fangen der Karo-10.
4. **Kleines Cassino:** 1 Punkt für das Fangen der Pik-2.
5. **Asse:** Je 1 Punkt für gefangene Asse.
6. **Abfegen:** Je 1 Punkt für jedes Mal, wenn alle verbleibenden Tischkarten in einem Zug gefangen werden.

## Tipps und Strategien

---

- Das Fangen der Karo-10 und der Pik-2 für ihre Bonuspunkte bevorzugen.
- Strategisch bäun, ein gut getimter Bau kann mehrere Karten auf einmal fangen.
- Pik und Gesamtkartenzahl während des Spiels zählen, um diese Bonuskategorien zu sichern.

### Tipps & Strategie

---

Die Bau-Mechanik ist der Schlüssel zum fortgeschrittenen Spiel. Bäun ermöglicht das Vorbereiten von Fangaktionen für mehrere Karten und steigert die Kartenzahl und Punktchancen erheblich.

Klug ablegen. Jede abgelegte Karte steht dem Gegner zum Fangen zur Verfügung. Hochwertige Karten nicht ablegen, es sei denn, man hat einen Plan, sie zurückzufangen.